

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisa dari data yang telah peneliti kumpulkan mengenai tinjauan hukum Islam terhadap praktik permainan *online* dengan koin *shopee* pada fitur *shopee capit*, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Permainan online pada fitur *shopee capit* merupakan inovasi yang terdapat pada aplikasi belanja *online shopee.id* dan garapan dari perusahaan *Sea Group* yang merupakan perusahaan induk dari perusahaan *game online* yang biasa disebut Garena. Permainan *shopee capit* terdapat dua jenis, yakni menggunakan token gratis dan berbayar (*premium*). Pada mesin *capit* berbayar (*premium*) pemain diharuskan membayar sejumlah 200 koin *shopee* untuk ditukarkan dengan satu token. Koin *shopee* bisa didapatkan dengan beberapa cara, diantaranya melakukan tugas *check in* harian, memberikan penilaian produk, memainkan fitur *game*, hingga *top up* saldo yang dapat dibayarkan melalui *shopeepay*, minimarket, dan metode pembayaran lainnya.

Mengenai teknik permainan, pemain dapat mengoperasikan mesin dengan menggerakkan *joystick* untuk mengangkat hadiah yang tersedia secara acak dengan jumlah yang terbatas. Hadiah tersedia pada mesin dengan disimbolkan menggunakan *icon* berupa kantong emas, kotak kado, hingga logo *shopee*. Perolehan hadiah berupa koin akan dikirimkan ke dalam saldo akun pemenang dalam jangka waktu 1x24 jam. Sedangkan hadiah berupa barang seperti emas dan *handphone* harus melalui prosedur *klaim* yang telah disediakan pihak *shopee*, hadiah akan dikirimkan ke alamat pemenang dalam jangka waktu paling lambat 90 hari.



2. Ditinjau dari hukum Islam, permainan fitur *shopee* capit ini ada kalanya mengandung unsur *maysir* terutama pada mesin premium yang mana pada sistem permainannya, pemain diharuskan menyerahkan sejumlah harta berupa koin *shopee* kemudian pemain dapat memilih hadiah secara acak. Adanya 3 unsur yang terpenuhi juga menjadi indikasi praktik *maysir* pada permainan *shopee* capit ini. Unsur tersebut antara lain, permainan yang menentukan kalah atau menang yakni fitur *game shopee* capit. Selanjutnya adanya taruhan berupa harta atau *materiil* dari kedua pihak, yakni penyerahan koin *shopee* oleh pihak pemain yang kemudian ditaruhkan dengan sebuah hadiah yang telah disediakan pihak *shopee*. Kemudian pihak yang menang akan mengambil harta dari pihak yang kalah, dalam hal ini pemain yang menang akan menerima hadiah namun, jika kalah maka pemain akan kehilangan koin yang telah ditukarkan berupa token. Permainan *shopee* capit jenis ini juga termasuk ke dalam kategori permainan yang dilarang dalam Islam karena merupakan permainan yang mengandung unsur judi. Adapun permainan dengan token gratis diperbolehkan karena tidak ada penyerahan harta dari salah satu pihak sebelum ataupun selama bermain. Unsur *maysir* juga terlihat dari teknik permainan yang dilakukan tanpa adanya kerja keras untuk mendapatkan hadiah.

Dari segi hadiah juga terdapat unsur *gharar*, yang mana hadiah disimbolkan dengan *icon* tertentu serta terdapat ketidakjelasan hadiah yang akan diperoleh oleh pemain. Pemain dalam hal ini, berkesempatan memperoleh hadiah apabila beruntung. Namun, pemain dapat pula mengalami kerugian jika sedang tidak beruntung. Sehingga berdasarkan bentuk-bentuk *gharar*, permainan *shopee* capit termasuk ke dalam jenis transaksi barang yang tidak jelas (*majhul*), baik dalam hal perolehan maupun wujud barang yang akan diterima.

## B. Saran

1. Untuk pihak *shopee* agar menciptakan permainan yang tidak menggunakan sistem spekulasi untuk menentukan pemenang, sehingga tidak menimbulkan unsur keharaman karena adanya untung-untungan antar pihak dan supaya tidak ada pihak yang merasa dirugikan. Adanya beberapa unsur *maysir* yang telah terpenuhi dan berindikasi ke dalam perbuatan judi menjadikan permainan tersebut bersifat haram. Sebaiknya *shopee* menghindari jenis permainan sejenis itu, dan memperbaiki sistem agar tidak bertentangan dengan ketentuan *syara'*. Dalam hal hadiah, agar lebih transparan mengenai wujudnya, sehingga tidak ada unsur *gharar* yang ditimbulkan dari ketidakjelasan ataupun ketidakpastian perolehan hadiah.
2. Untuk para pemain agar lebih berhati-hati dalam memilih permainan. Terlepas dari tujuan awal, baik untuk mencari keuntungan ataupun mengisi waktu luang. Dan menghindari adanya unsur yang merujuk kepada perbuatan judi, agar tidak menimbulkan kerugian dikemudian hari. Oleh karena itu, pemain juga membutuhkan wawasan agar dapat membedakan hal-hal yang berkaitan dengan *game online* dan *maysir*. Perlunya diberikan edukasi dan pemahaman kepada khalayak umum khususnya para pengguna *shopee* capit mengenai perbuatan judi yang berkedok permainan *online*, agar menumbuhkan kesadaran dan dapat memperluas pengetahuan tentang bahaya judi.